

QUATRE ROUES

Manuel d'utilisation





Chers parents,

Chez VTech®*, nous sommes persuadés que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos produits sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

Chaque année, des enfants de plus en plus jeunes s'intéressent aux jeux vidéo. Toutefois, nous comprenons vos craintes sur le contenu de ce type de jeux, parfois violents et souvent inadaptés à l'âge de vos enfants.

C'est pourquoi VTech® *a spécialement conçu* ***V.Smile***®*, la première console de jeu éducative pour les enfants de 3 à 8 ans.*

Le concept ***V.Smile***® *représente une véritable innovation dans le monde du jeu éducatif. Enfin une console de jeu, spécialement dédiée aux petits, qui allie un contenu éducatif très riche à des jeux vraiment rigolos ! Ce nouveau système se branche sur la télévision et offre une série de jeux aussi amusants que faciles d'emploi, qui permettent l'acquisition ou la consolidation des connaissances fondamentales.*

VTech® *propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour la console* ***V.Smile***® *et* ***V.Smile Pocket***®*, dans lesquels les enfants pourront retrouver leurs héros préférés. Le contenu de chaque jeu correspond à une tranche d'âge particulière. La technologie et la connaissance s'associent désormais pour mieux éduquer et divertir les enfants.*

INTRODUCTION

Après la Piston Cup, Flash McQueen retourne à Radiator Springs et évoque avec ses nouveaux amis les incroyables aventures qu'ils ont partagées lors de son premier séjour dans la ville. Utilise tes connaissances en français, en mathématiques, en logique, exerce ton sens de l'observation et tes réflexes pour aider Flash à surmonter les obstacles et à comprendre que, dans la vie, l'amitié est bien plus importante que l'ambition de vouloir toujours gagner… Mets les gaz et deviens, tout comme Flash, plus fort que le tonnerre !

INCLUS DANS LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Cars Quatre roues**
2. Le manuel d'utilisation
3. La carte de garantie de 1 an

POUR COMMENCER À JOUER…

- Connecter la console **V.Smile®** à la télévision.
- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérer le jeu éducatif **Cars Quatre roues** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton **MARCHE** de la console pour commencer à jouer.

CHOISIR UN MODE DE JEU

Utilise la manette ou le stylet pour choisir un mode de jeu. Appuie sur le bouton **OK** pour valider ton choix.



1. Aventure éducative



Dans ce mode, prends la route avec Flash McQueen et revis ses incroyables aventures à Radiator Springs. Six jeux éducatifs et amusants t'attendent au tournant !

Si tu veux suivre l'ordre de l'histoire, choisis **Jouer l'aventure** et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix. Tu devras alors terminer chaque activité pour accéder à la suivante. Si tu préfères jouer directement à tes jeux préférés, choisis **Parcours libre** et sélectionne ensuite le jeu de ton choix.

Jouer l'aventure

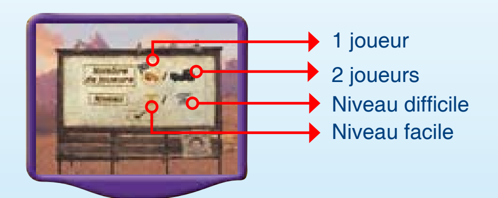
Si tu choisis **Jouer l'aventure**, choisis ensuite **Nouvelle partie** pour démarrer une nouvelle partie ou **Continuer la partie** pour reprendre l'aventure là où tu l'avais quittée la dernière fois que tu as joué. Appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix.

Dans le mode **Aventure éducative**, si c'est ta première partie ou si tu as sélectionné **Nouvelle partie**, il te faudra choisir tes paramètres de jeu (par défaut, le jeu se met en niveau facile). Si tu as sélectionné **Continuer la partie**, les paramètres seront les mêmes que ceux de la partie commencée. Si tu sélectionnes **Nouvelle partie**, tu peux choisir à nouveau le niveau de difficulté.

Nouvelle partie

Choisis **Nouvelle partie** et appuie sur le bouton **OK** pour démarrer une nouvelle partie.

Si tu veux changer les paramètres de jeu, utilise la manette ou le stylet pour sélectionner les options de jeu (niveau de difficulté et nombre de joueurs). Tu peux alors ajuster les paramètres de jeu (par défaut, le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur). Appuie sur le bouton **OK** pour confirmer tes choix. Une fois ces paramètres définis, sélectionne et appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.



Niveau facile: le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 4-5 ans.

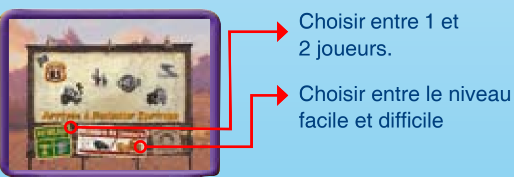
Niveau difficile: le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 6-7 ans.

Mode 2 joueurs

Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément). Ce mode est accessible uniquement lorsque le jeu est utilisé avec la console **V.Smile®**. Dans les activités de l'**Aventure éducative**, les 2 joueurs jouent l'un après l'autre de façon coopérative (les points sont additionnés pour obtenir un score commun).

Parcours libre

Ce mode de jeu te permet d'accéder directement aux jeux de l'aventure que tu préfères, sans suivre l'ordre de l'histoire. Utilise la manette ou le stylet pour sélectionner un jeu et appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.



Si tu veux changer les paramètres de jeu, oriente la manette vers le bas pour sélectionner les options de jeu (niveau de difficulté et nombre de joueurs) et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix. Tu peux alors ajuster les paramètres de jeu (par défaut, le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur). Une fois ces paramètres définis, sélectionne le jeu de ton choix et appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.

2. Ateliers découvertes



Deviens plus fort que le tonnerre en t'exerçant avec les quatre jeux éducatifs et amusants que proposent les **Ateliers découvertes** !

Utilise la manette ou le stylet pour sélectionner un jeu et appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.

Si tu veux changer les paramètres de jeu, oriente la manette vers le bas pour sélectionner les options de jeu (niveau de difficulté et nombre de joueurs) et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix. Tu peux alors ajuster les paramètres de jeu (par défaut, le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur). Une fois ces paramètres définis, sélectionne le jeu de ton choix et appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.

Niveau facile : le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 6-7 ans.

Niveau difficile : le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 7-9 ans.

Mode 2 joueurs

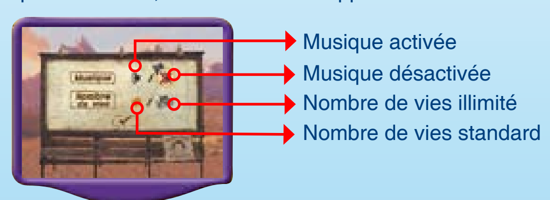
Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément). Ce mode est accessible uniquement lorsque le jeu est utilisé avec la console **V.Smile®**. Dans les **Ateliers découvertes**, les 2 joueurs jouent soit en même temps de façon coopérative (les points sont additionnés pour obtenir un score commun) ou compétitive (le joueur qui a le meilleur score gagne), soit l'un après l'autre de façon compétitive.

3. Options

Musique Activée / Désactivée : sur l'écran des options, tu peux choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond. Par défaut, la musique de fond est activée. Pour la désactiver, choisis l'option 🔇 à l'aide de la manette et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer.

Nombre de vies Standard / Illimité : sur l'écran des options, tu peux également choisir l'option **Nombre de vies** : **Illimité** pour jouer sans jamais perdre. Par défaut, le nombre de vies est **Standard**. Pour ne jamais perdre, choisis l'option 🚗 à l'aide de la manette et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer.

Une fois tes options définies, sélectionne ✔ et appuie sur le bouton **OK**.



4. Garage

Une fois que tu as terminé l'**Aventure éducative** (mode **Jouer l'aventure**), tu peux entrer dans le **Garage** et ainsi découvrir les véhicules de Radiator Springs. Pour cela, sélectionne **Garage** avec la manette ou le stylet et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer. Oriente ta manette à droite ou à gauche pour faire défiler les véhicules.



FONCTIONNALITÉS

Touche AIDE ?

Appuie sur la touche **AIDE**, située sur la manette, pour entendre à nouveau les instructions ou obtenir des indices pendant la partie.

Touche QUITTER

Appuie sur la touche QUITTER de la manette pour interrompre la partie. Un message apparaît alors à l’écran et te demande de confirmer ton choix. Choisis ✔ pour quitter la partie, ou ✘ pour continuer à jouer. Confirme ton choix en appuyant sur le bouton **OK**. Le bouton **QUITTER** te permet également de revenir à l’écran précédent ou de faire une pause en cours de partie (dans ce cas, ne confirme pas ton choix de quitter et sélectionne ✘ lorsque tu veux reprendre la partie).

Touche ATELIERS DÉCOUVERTES



La touche **Ateliers découvertes**, située sur la manette, te permet d’accéder directement à ce mode de jeu. Si tu appuies sur ce bouton en cours de partie, tu devras confirmer ton choix en appuyant sur le bouton **OK**. Si tu veux vraiment quitter la partie et accéder au menu **Ateliers découvertes**, choisis ✔. Pour continuer la partie, choisis ✘.

V.Link™ (vendue séparément)

Lorsque tu branches la **V.Link™** à la console, une icône **V.Link™** apparaît dans le menu principal. Sélectionne cette icône pour transférer tes scores sur cet accessoire.



Tu peux ensuite connecter la **V.Link™** à un ordinateur pour te rendre sur le site Internet www.fr.vsmilelink.com afin de comparer tes scores et débloquer des mini-jeux bonus en ligne grâce aux pièces que tu as gagnées.

Tu peux gagner jusqu'à 4 pièces d'or selon le score que tu obtiens quand tu joues l'Aventure :

Record	Pièce d'or
Tu as accompli la 1ère mission	Tu gagnes une 1ère pièce d'or
Ton record atteint 140	Tu gagnes une 2e pièce d'or
Ton record atteint 420	Tu gagnes une 3e pièce d'or
Ton record atteint 560	Tu gagnes une 4e pièce d'or

Activités

Contenu éducatif

Aventure éducative

Arrivée à Radiator Springs	Mémoire, vocabulaire, première lettre des mots
Renverser les tracteurs (mini-jeu)	Mathématiques : compter des objets et faire des additions simples
Troupeau de tracteurs	Repérage dans l'espace et sur une carte
Tri de pneus	Lettres majuscules et minuscules, orthographe
Douche froide (mini-jeu)	Réflexes
Le défi de Martin	Mémoire, réflexes

Ateliers découvertes

L'illumination de Radiator Springs	Logique
Le bric-à-brac de Martin	Catégorisation
Arrêt au stand	Mathématiques : différencier les nombres pairs et impairs, faire des additions simples
Mémory des panneaux	Mémoire, stratégie

Activités : Aventure éducative

L’**Aventure éducative** se compose de 6 jeux. En mode **Parcours libre**, utilise la manette pour sélectionner un jeu, puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix. En mode **Jouer l’aventure**, une introduction narrative apparaît avant chaque jeu. Si tu ne souhaites pas écouter cette introduction, appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer directement.

Fonctions de la manette et des boutons

Utilise la manette pour déplacer le personnage à gauche, à droite, en haut, en bas ou en diagonale.

Appuie sur le bouton **OK** pour exécuter une action (saisir ou déposer un objet, faire vrombir le moteur de Flash…).

Icônes

Flash McQueen	C’est le personnage que tu contrôles à l’écran.
Energie	Ce sont tes points de vie. Lorsque tu heurtes un obstacle par exemple, ton énergie baisse.
Score	Il s’agit des points que tu gagnes à chaque jeu, notamment lorsque tu ramasses des drapeaux à damier.
Drapeau à damier	Le drapeau à damier te permet d’augmenter ton score si tu l’attrapes.
Obstacles	Ton énergie diminue lorsque tu heurtes un obstacle.
Jerricanes	Tu peux augmenter ton énergie si tu attrapes ces jerricanes.

Activité 1 : Arrivée à Radiator Springs

Flash est perdu sur l’autoroute et ne trouve plus son ami Mack. Parfois, un camion le double ; c’est peut-être Mack ! Pour retrouver ce camion, mémorise le dessin ou la première lettre du mot correspondant au dessin qui est dessus. Si tu évites bien les cônes et les autres voitures, tu vas vite rattraper ce camion,



mais deux autres camions qui lui ressemblent roulent alors à côté de lui. Souviens-toi du dessin ou de la lettre et place-toi derrière le camion qui te semble être celui qui t'avait doublé. Puis, appuie sur le bouton **OK** pour l'interpeller et découvrir s'il s'agit ou non de Mack… Essaie aussi de ramasser le plus de drapeaux à damier possible !

Objectif pédagogique : exercer son sens de l'observation et sa mémoire, apprendre de nouveaux mots, apprendre la première lettre des mots.

Niveau facile : mémoriser des images.

Niveau difficile : mémoriser la première lettre des mots.

Activité 2 : Renverser les tracteurs

Martin a appris à Flash un de ses jeux préférés : renverser les tracteurs ! C'est simple, il suffit de faire un bruit brusque et assez fort (comme faire rugir le puissant moteur de Flash) pour réveiller en sursaut un tracteur, qui en tombera à la renverse. Pour aider Flash à renverser le plus grand nombre de tracteurs, tu dois t'approcher d'un tracteur et compter les ronds de fumée qui s'en échappent (mais tu ne dois pas compter les nuages de fumée qui ne sont pas ronds), ou résoudre une petite addition. Pour répondre, appuie sur le bouton **OK** au moment précis où l'aiguille du compteur qui est en bas à gauche de l'écran indique le bon nombre. Tu dois donc être rapide. Attention à ne pas faire trop de bruit et à ne pas heurter les meules de foin ; sinon, tu risques de réveiller Franck !



Objectif pédagogique : savoir compter et faire des additions simples, exercer ses réflexes.

Niveau facile : compter les ronds de fumée qui s'échappent des tracteurs.

Niveau difficile : résoudre les additions dont les tracteurs rêvent.

Activité 3 : Troupeau de tracteurs



C'est la panique à Radiator Springs : les tracteurs se sont échappés de leur enclos ! Utilise la carte pour retrouver les tracteurs en fuite, puis regroupe-les dans l'enclos. Pour cela, place-toi derrière chaque tracteur et pousse-les jusqu'à l'entrée de l'enclos. Certains tracteurs se sont cachés ! Pour les débusquer, place-toi le plus près possible d'eux, une fois que tu les as repérés, et appuie sur le bouton **OK**. Martin les raccompagnera alors jusqu'à l'enclos. Attention, tu ne dois pas te faire piquer par les insectes ! Et n'oublie pas de ramasser les jerricanes et les drapeaux à damier.

Objectif pédagogique : exercer son sens de l'observation et se repérer dans l'espace en utilisant une carte.

Niveau facile : rassembler 6 tracteurs dans l'enclos.

Niveau difficile : rassembler 8 tracteurs dans l'enclos.

Activité 4 : Tri de pneus



Luigi a besoin de faire un bon rangement parmi ses vieux pneus ! Aide-le à les trier en poussant le plus de pneus possible vers Martin ou vers Luigi avec ta manette (pour pousser un pneu vers le haut par exemple, place-toi au-dessous du pneu puis dirige la manette vers le haut). Les pneus contenant une lettre majuscule doivent être regroupés d'un côté, et les pneus contenant une lettre minuscule de l'autre. En mode difficile, tu devras pousser la lettre manquante d'un mot vers le mot qu'elle complète. Attention, ton temps est limité et tu dois éviter les obstacles ! N'oublie pas non plus de ramasser les drapeaux à damier et les jerricanes.

Objectif pédagogique : identifier et différencier les lettres majuscules et minuscules, trouver la lettre manquante d'un mot.

Niveau facile : trier les lettres majuscules et les lettres minuscules.

Niveau difficile : retrouver la lettre manquante d'un mot.

Activité 5 : Douche froide !

Même s'il est timide, Red, le camion de pompier, est d'humeur taquine ! Il n'a qu'une envie : arroser Flash avec son jet d'eau. Aide Flash à éviter le jet d'eau de Red pendant toute une minute, tout en attrapant le plus de drapeaux à damier possible. Pour cela, oriente ta manette à droite ou à gauche, et surtout, sois plus rapide que l'éclair !



Objectif pédagogique : exercer ses réflexes et anticiper une action.

Niveau facile : le jet d'eau a un débit faible.

Niveau difficile : le jet d'eau a un fort débit.

Activité 6 : Le défi de Martin

Il est temps pour Flash de montrer ce qu'il a sous le capot ! Martin lui propose une petite course dans le désert, mais il a apporté sa petite touche personnelle : Flash doit ramasser sur sa route les formes colorées que Martin préfère. Aide Flash à ramasser les formes que lui a indiquées Martin, dans la bonne couleur et dans le bon ordre. Mais il s'agit avant tout d'une course, il te faut donc aller le plus vite possible et bien réussir tes virages pour ne pas finir le pare-chocs dans un cactus ! Lorsqu'un virage difficile est en vue, appuie plusieurs fois sur le bouton **OK** pour faire un beau dérapage contrôlé. Pense aussi à ramasser le plus de drapeaux à damier possible.



Objectif pédagogique : mémoriser une petite séquence de formes colorées, repérer les formes à ramasser, éviter les autres et exercer ses réflexes.

Niveau facile : une seule forme colorée à mémoriser à la fois.

Niveau difficile : une séquence de trois formes colorées ou plus à mémoriser.

Activités : Ateliers découvertes

Les **Ateliers découvertes** comportent 4 jeux. Utilise la manette pour sélectionner un jeu, puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix.

L'illumination de Radiator Springs



Le moment est venu de redonner toutes ses lumières à Radiator Springs ! Pour cela, il te faut réparer des parties des câbles électriques qui permettent d'alimenter les enseignes lumineuses de Radiator Springs. Utilise la manette ou le stylet pour choisir une partie du câble endommagée et appuie sur le bouton **OK** pour la faire pivoter. Pour que l'enseigne s'illumine, le circuit de câbles allant du générateur à l'enseigne doit être continu, et les couleurs des câbles ne doivent pas être mélangées ! Il est possible que certains bouts de câbles s'avèrent inutiles… Quand tu penses que tous les câbles sont bien positionnés, utilise la manette ou le stylet pour sélectionner l'interrupteur rouge et appuie sur **OK** pour allumer les lumières !

Objectif pédagogique : exercer sa logique et son sens de l'observation, effectuer des rotations de formes dans l'espace.

Niveau facile : trois parties de câbles sont à réparer.

Niveau difficile : cinq parties de câbles sont à réparer.

Le bric-à-brac de Martin



Martin a plein d'objets intéressants chez lui, mais quel bazar ! Aide-le à organiser ses affaires en triant les objets par catégories. Utilise la manette ou le stylet pour choisir un objet, et appuie sur le bouton **OK** pour saisir puis déposer un objet dans un des deux cercles représentant une certaine catégorie d'objets. Par exemple, place les objets bleus dans le cercle avec le panneau affichant la couleur bleue. Certains objets ne peuvent pas être triés, et n'appartiennent donc à aucune des deux catégories que te propose Martin. En revanche, d'autres objets peuvent appartenir aux deux catégories à la fois. Par exemple, si un cercle représente la catégorie des objets en papier et l'autre cercle représente la catégorie des objets bleus, une feuille en papier bleue appartient aux deux catégories. Dans ce cas, place l'objet dans l'espace commun aux deux cercles.

Objectif pédagogique : maîtriser la catégorisation.

Niveau facile : organiser les objets selon deux catégories indépendantes, catégories simples (couleurs, formes).

Niveau difficile : organiser les objets selon deux catégories qui peuvent se chevaucher, catégories plus complexes (matières, fonctions).

Arrêt au stand



Tu dois changer les pneus de la voiture qui arrive dans ton stand (en mode 1 joueur, tu dois équiper la voiture de gauche) en un temps record ! Fais-toi aider par ton mécano, un charmant petit chariot élévateur (comme Guido), pour attraper les bons pneus. Pour

cela, regarde l'indication en haut de l'écran : tu dois par exemple n'attraper que les pneus qui contiennent un nombre pair, ou les pneus contenant une addition qui permet d'obtenir le nombre indiqué. Quand tu vois arriver un pneu qui convient, place ton mécano à droite ou à gauche du pneu et, en utilisant ta manette, attrape-le par le côté tout en appuyant sur le bouton **OK**. Dirige-toi ensuite vers l'un des quatre essieux et appuie sur le bouton **OK** pour placer le pneu. Si tu t'es trompé, tu peux retirer le mauvais pneu en te plaçant près de celui-ci puis en appuyant sur le bouton **OK**. Fais vite, car la course n'attend pas !

Objectif pédagogique : différencier les nombres pairs des nombres impairs, faire des additions simples, gérer le temps imparti.

Niveau facile : nombres pairs et impairs.

Niveau difficile : additions simples.

Mémory des panneaux



Martin ne se souvient pas des panneaux de Radiator Springs, ils sont cachés ! Ces panneaux indiquent des véhicules, comme par exemple un camion de pompier, ou des accessoires pour ces véhicules, comme par exemple l'échelle que l'on trouve dans un camion de pompier. Tu dois retourner les panneaux deux à deux : si tu trouves une bonne paire, c'est-à-dire deux véhicules identiques, ou un véhicule et son accessoire, les panneaux restent visibles et tu peux alors retourner deux nouveaux panneaux. Sinon, les deux panneaux se retournent, face cachée. Tu dois retourner tous les panneaux en un minimum d'essais, tu vas donc devoir mémoriser leurs positions ! Utilise la manette ou le stylet pour choisir un panneau et appuie sur le bouton **OK** pour le retourner. A toi de jouer !

Objectif pédagogique : apprendre à reconnaître diffférents véhicules et à y associer un accessoire correspondant, exercer sa mémoire spatiale, élaborer une stratégie.

Niveau facile : faire des paires de deux mêmes véhicules.

Niveau difficile : faire des paires d'un véhicule et de son accessoire.

ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console **V.Smile®**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ou de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Retirer les piles lorsque la console **V.Smile®** n'est pas utilisée pendant une longue période.
- Ranger la console **V.Smile®** et ses accessoires dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, éviter les chocs contre des surfaces dures.

EN CAS DE PROBLÈME

Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est éteinte lorsque vous insérez ou retirez une cartouche de jeu.

Si la console ne s'allume pas lorsque vous appuyez sur **MARCHE** ou **REDÉMARRER**, débranchez puis rebranchez l'adaptateur de la console, ou retirez puis réinsérez les piles.

Service consommateurs

Pour toute question sur nos jeux, leur fonctionnement, leurs accessoires ou pour obtenir des informations complémentaires au sujet de la garantie, contactez notre service consommateurs :

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTech
VTECH Electronics Europe SAS
2/6, rue du Château d'Eau - BP 55
78362 Montesson Cedex
FRANCE
Email : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,12 € / min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

ATTENTION - AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

AVERTISSEMENT AUX ENFANTS

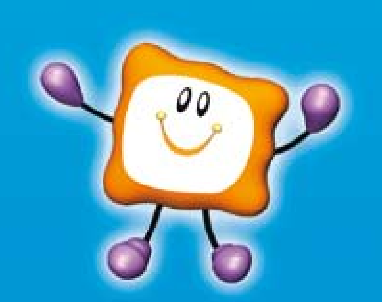
- Evite de jouer si tu es fatigué ou si tu manques de sommeil.
- Vérifie que tu peux jouer dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de ton écran.
- Lorsque tu utilises un jeu vidéo connecté à un écran de télévision, joue à une bonne distance de cet écran, et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Lorsque tu joues, fais des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

AVERTISSEMENT AUX PARENTS

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie, comportant le cas échéant des pertes de conscience, à la vue notamment de certains types de stimulations lumineuses fortes.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été elles-mêmes sujettes à des crises d'épilepsie.

Les parents se doivent d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. Si votre enfant présente un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.



Imprimé en Chine
91-02088-454